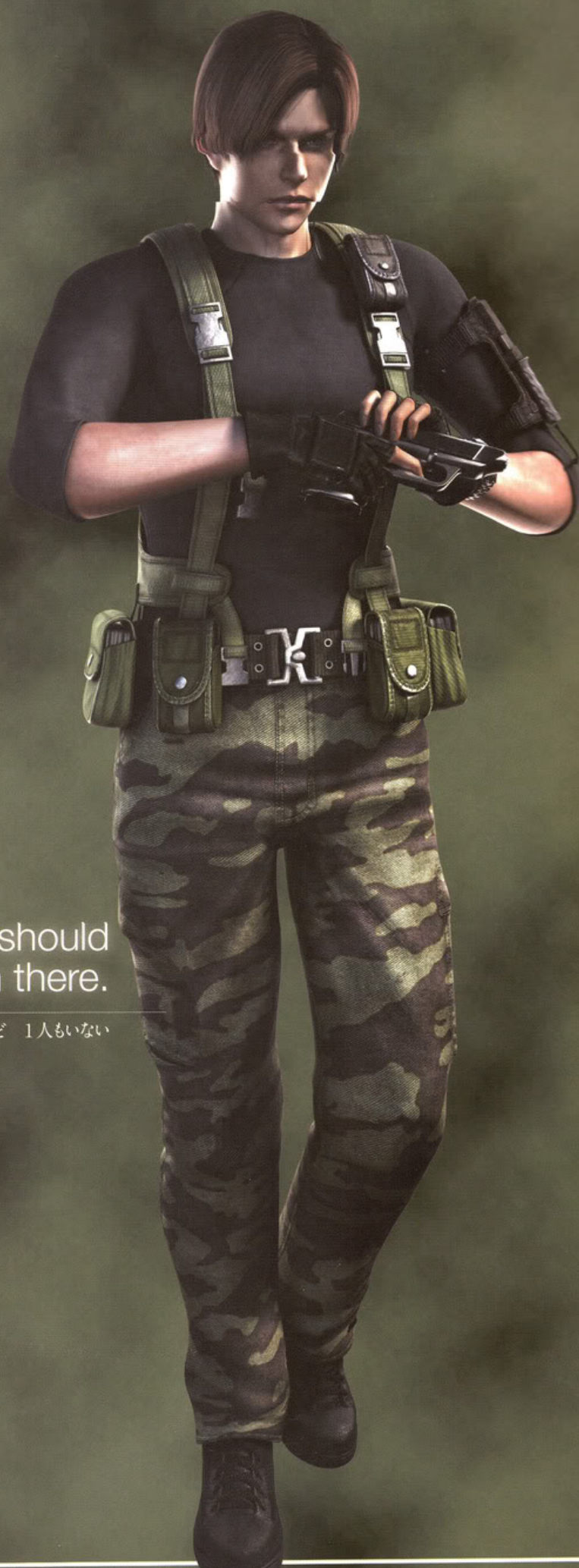




BIOHAZARD®

バイオハザード / ダークサイド・クロニクルズ
THE DARKSIDE CHRONICLES

インサイド オブ バイオハザード /
ダークサイド・クロニクルズ

A full-body photograph of Leon S. Kennedy, a character from the Resident Evil series. He is standing against a dark, smoky background. He is wearing a black short-sleeved shirt, olive green tactical suspenders with pouches, and camouflage pants. He has a black tactical belt with a large silver buckle. He is holding a black handgun in his right hand, which is extended forward. He has a black tactical vest on his left arm. He has short brown hair and a serious expression.

No, no one should
have died down there.

死ぬべき人間など 1人もない



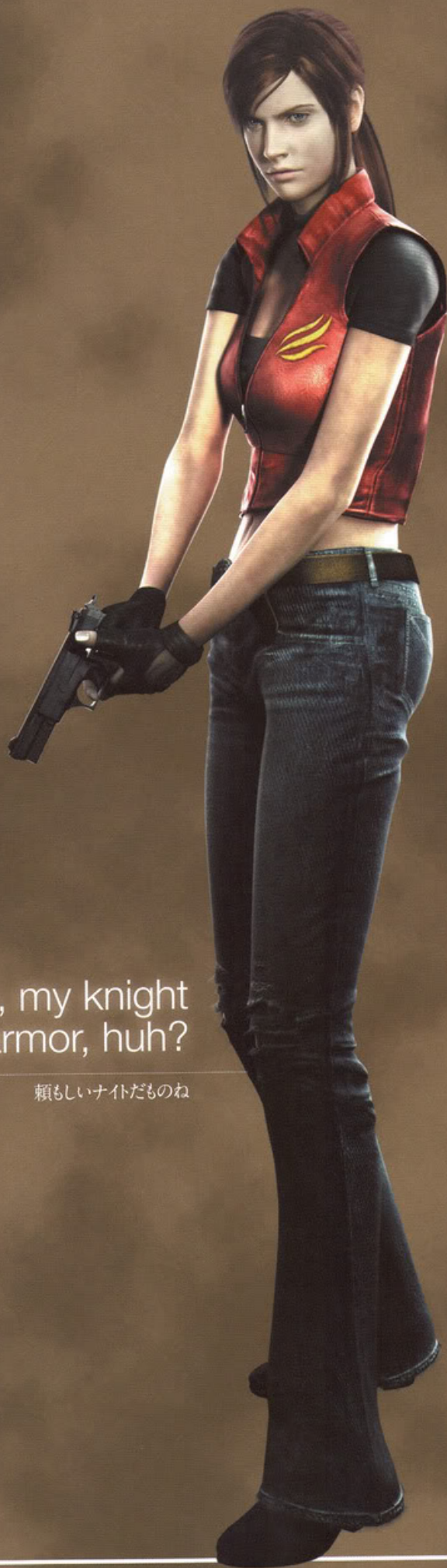
For you and I, Leon...
We're merely different
sides of the same coin.

しょせん 俺とお前は コインの裏と表なのかもしれない



G...! My creation will save me!

私の作ったGさえあれば...



Yeah, my knight
in shining armor, huh?

頼もしいナイトだね



It's OK,
I'm right here by your side.

大丈夫だ オレがついてる

Why have you come to disturb us!?

なぜ私たちの幸せな世界を乱す!



CHARACTER DESIGN

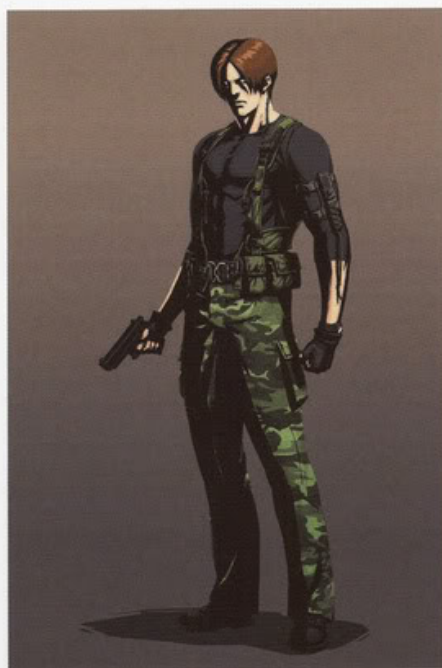
第3章では「BHDC」の魅力的な世界観を作り上げるために用意されたデザインや追加コスチュームデザインを公開。ここでは主要人物の経緯で現状のデザインへたどり着いたのか、その舞台裏を覗いてみ

LEON S. KENNEDY

レオン・S・ケネディ

LEON S. KENNEDY

決定稿



LEON S. KENNEDY

コスチューム案





DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

レオンたちが行動する地域は南米の中でも過激な場所という設定で、武装ゲリラや私兵が普段から町中で見られるような所です。そこで、レオンが米国の特務機関の人間であることを悟られないよう、現地のゲリラっぽく見えるように気を遣ってデザインしてもらいました。



LEON S. KENNEDY

キャラクターセレクトCG



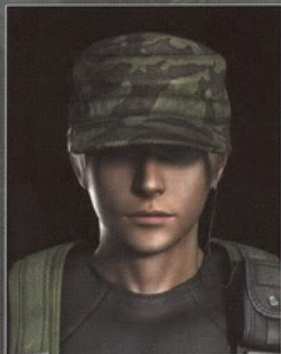
LEON S. KENNEDY

キャラクターセレクトCG



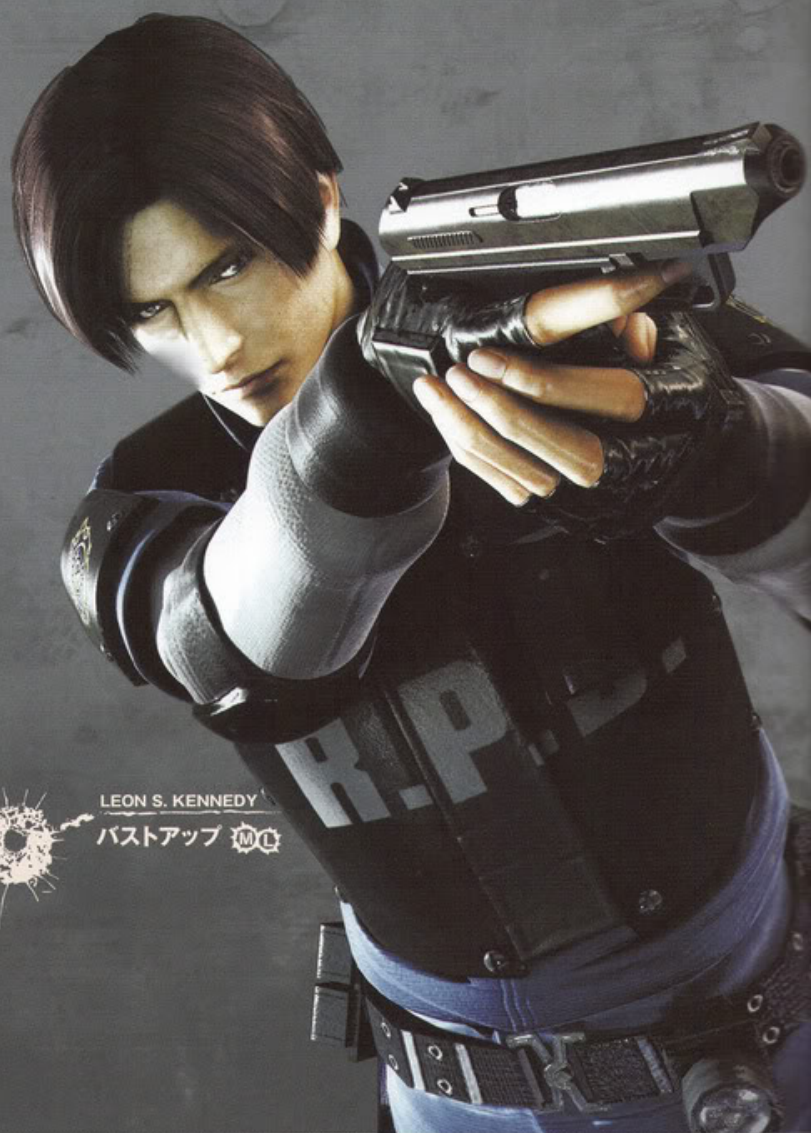
LEON S. KENNEDY

ムービー用モデル



LEON S. KENNEDY

バストアップ



CHARACTER DESIGN

LEON S. KENNEDY

LEON S. KENNEDY

追加コスチューム エージェント



LEON S. KENNEDY

追加コスチューム ディテクティブ



LEON S. KENNEDY

追加コスチューム バイカー

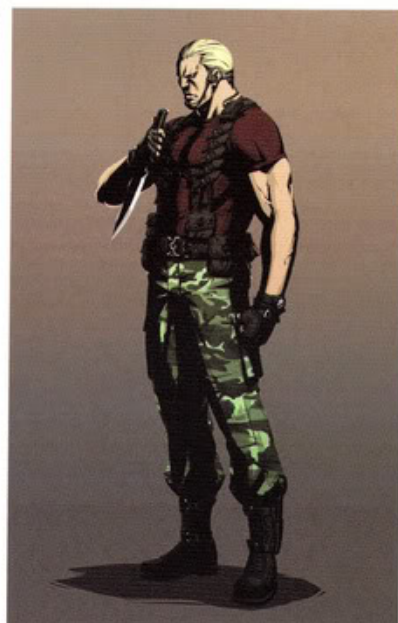


JACK KRAUSER

ジャック・クラウザー

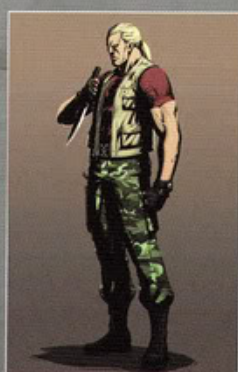
JACK KRAUSER

決定稿



JACK KRAUSER

コスチューム案





DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

初期段階では、白兵戦においてはレオンを凌ぐ実力を持ち、ナイフにこだわる設定がありました。実際に採用はしませんが、クラウドがメインのシナリオでは、胸や足に着けている多数のスローイングナイフを銃の代わりに使いながら戦うというアイデアもありました。





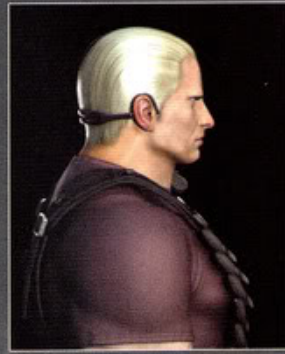
JACK KRAUSER

バストアップ



JACK KRAUSER

ムービー用モデル



JACK KRAUSER

追加コスチューム ディテクティブ



JACK KRAUSER

追加コスチューム マーセナリー



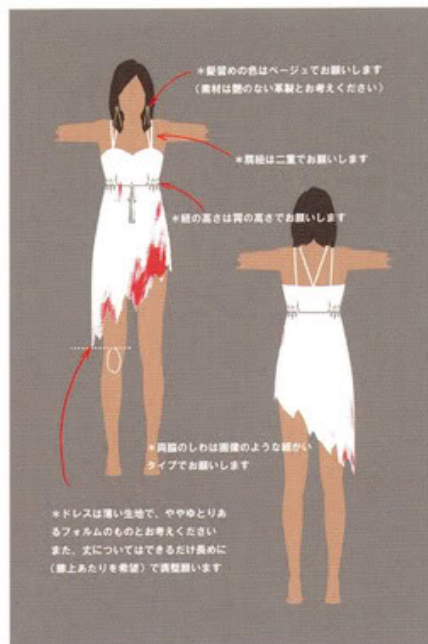
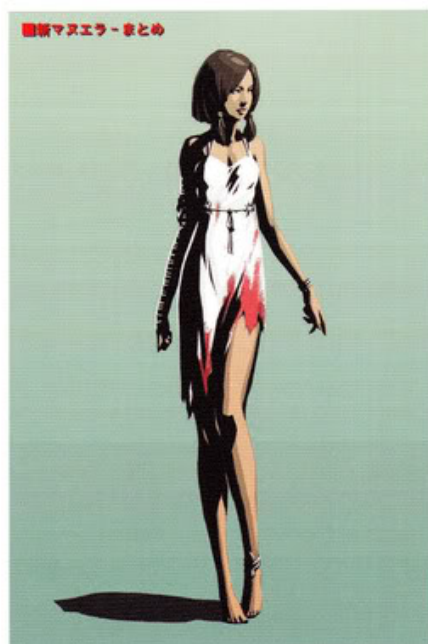
MANUELA

マヌエラ

MANUELA

決定稿

最新マヌエラ - まとめ



MANUELA

ムービー用モデル



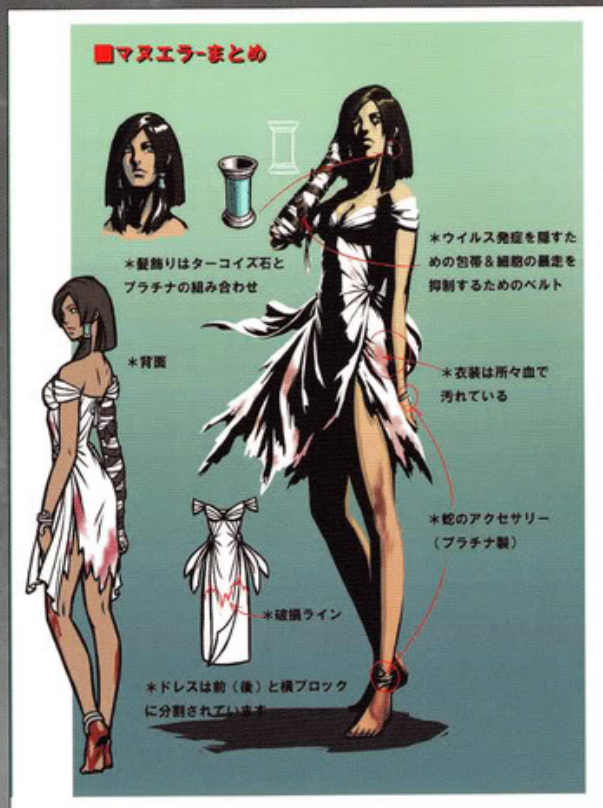
MANUELA

髪飾り案



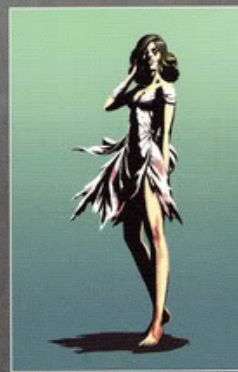
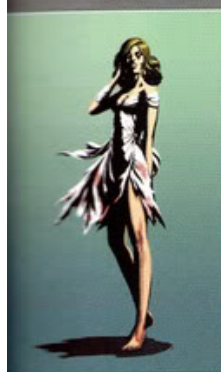
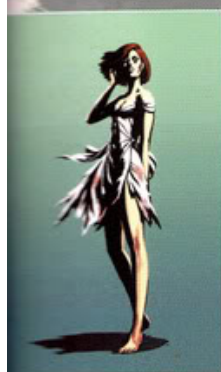
MANUELA

設定案



MANUELA

髪型・コスチューム案





MANUELA

初期デザイン

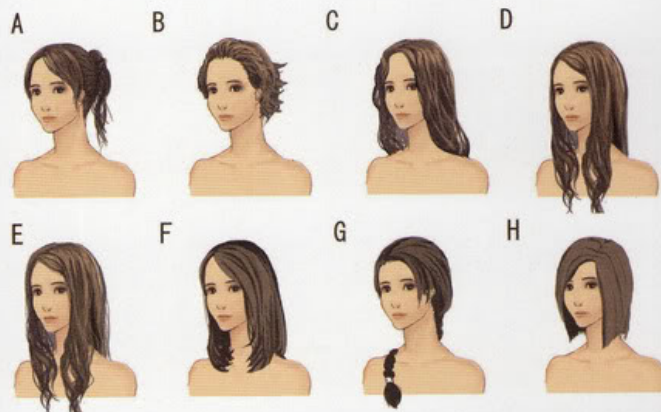


MANUELA



MANUELA

髪型バリエーション



DIRECTOR's VOICE

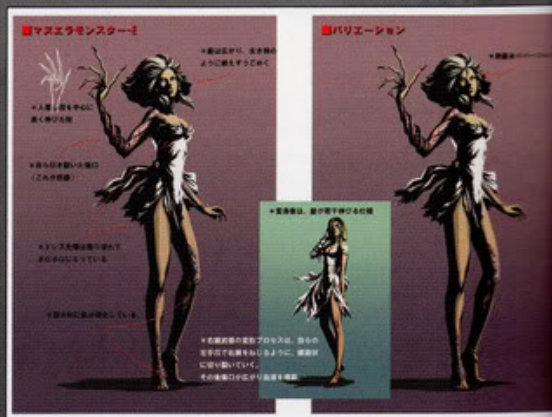
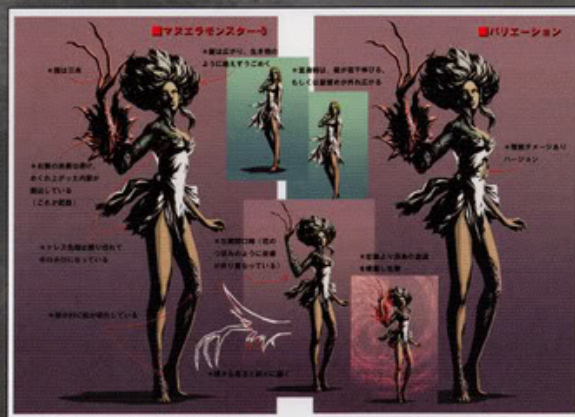
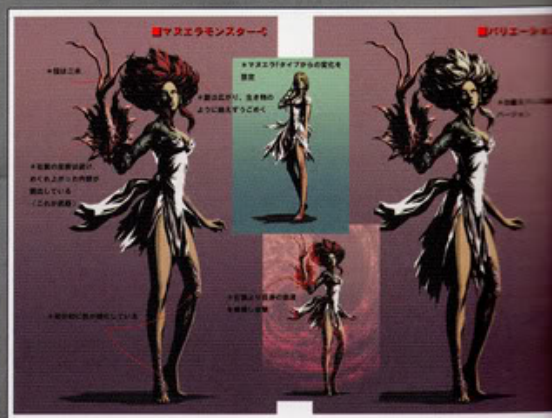
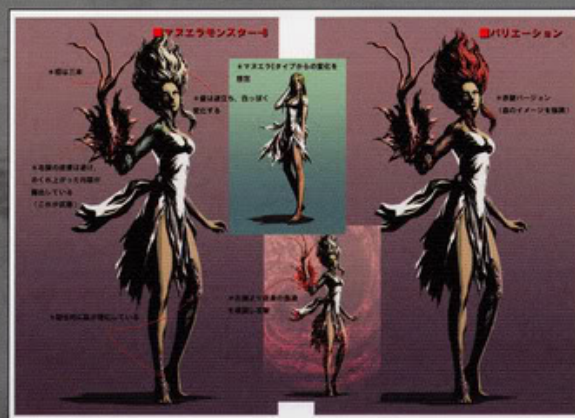
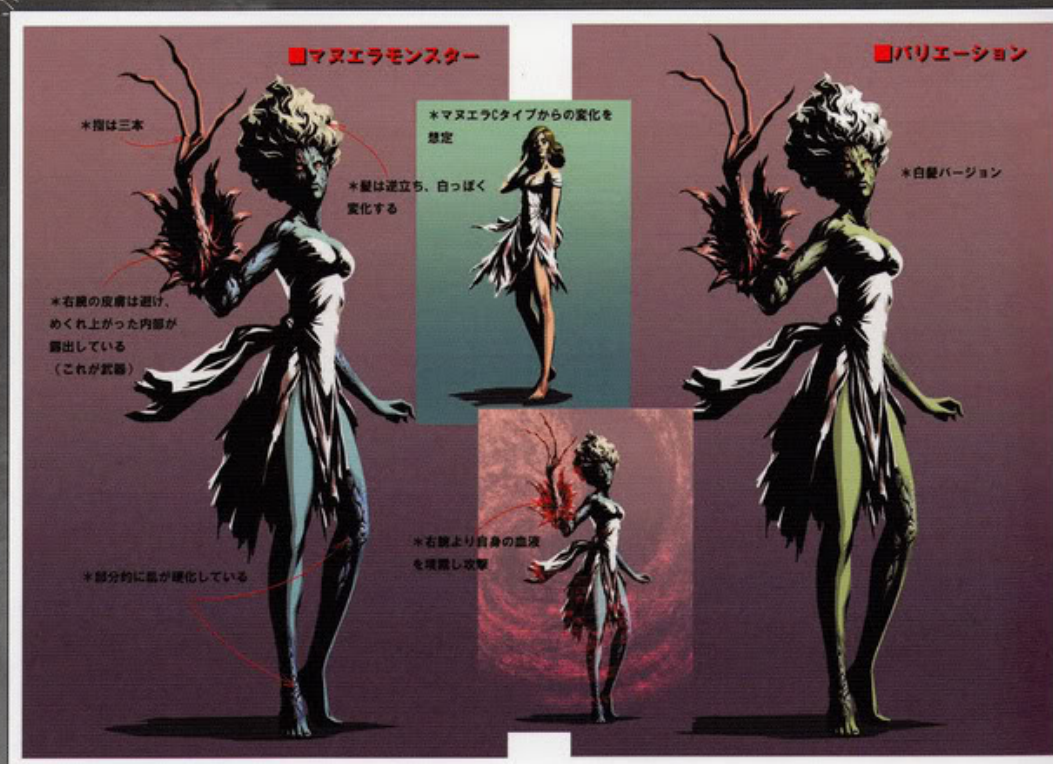
瀬戸康洋

マヌエラについては早い段階からキャビアさんと打ち合わせを重ね、南米の女性として違和感なく見えるように外見を模索しました。ドレスの形状は設定のもので決まりかけたのですが、より少女のイメージに近づけようということで、今のものとなりました。

白いドレスのイメージは、映画『フェミナ』の主人公からいただいています。そしてドレスが血にまみれているのは、私がそうしたシチュエーションが大好きだからです(笑)。

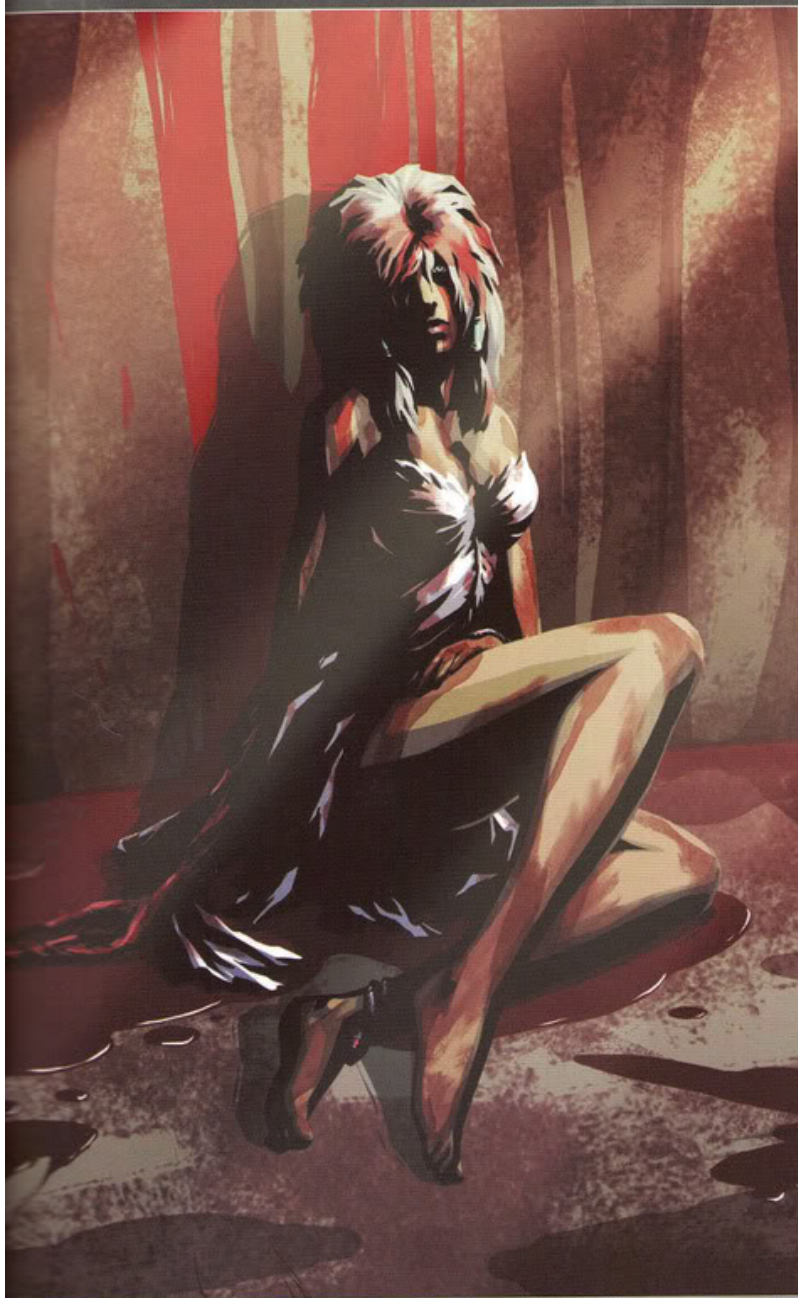
MANUELA

モンスター化案



MANUELA

イメージイラスト



DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

初期段階では、マヌエラは覚醒した際にイラストのような姿になる予定でした。ですが、ウィルスに侵されるとモンスター化するというお約束にはしたくないという、プロデューサーの川田の要望もあり、人としての容姿を保ったまま力を振るう現在の設定に落ち着きました。

■マヌエラモンスターアクションパターン

*aとc、bとdの組み合わせパターンも有り



MANUELA

攻撃パターン案

JAVIER HIDALGO

ハヴィエ・ヒダルゴ

JAVIER HIDALGO

決定稿



JAVIER HIDALGO

ムービー用モデル



JAVIER HIDALGO

設定案・顔

涙パターン



A

涙1つバージョン



B

涙2つバージョン



C

涙2つ、大きき違いバージョン



DIRECTOR'S VOICE

瀬戸康洋

過去の「バイオハザード」シリーズにはなかった、麻薬組織のボスというイメージを伝えられるデザインを目指しました。金を余るほど持っている成金趣味を示すものとして、たくさんの指輪やネックレスを着けています。蛇というモチーフもその経緯で生まれました。目じりのタトゥーやハンサムな顔はサングラスで隠れてしまっていますが、172ページの広告ではアップで見られるのでぜひ注目してほしいです。

JAVIER HIDALGO

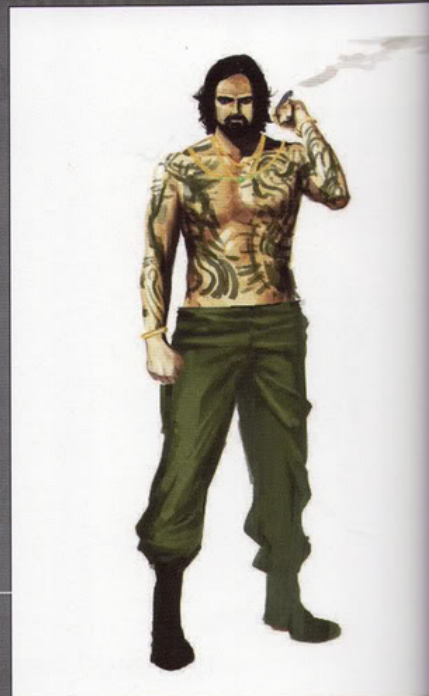
設定案



■グラフィック用

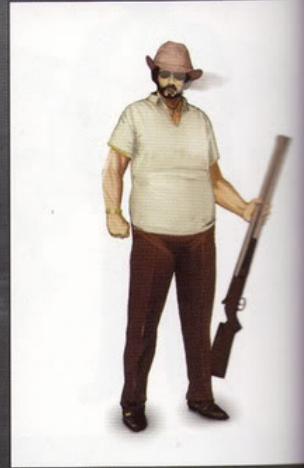
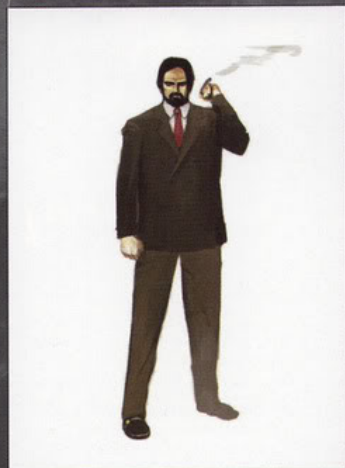
JAVIER HIDALGO

コスチューム案



JAVIER HIDALGO

初期デザイン



CLAIRE REDFIELD

クレア・レッドフィールド

CLAIRE REDFIELD

決定稿 



クレア (バイオ2タイプ)-まとめ

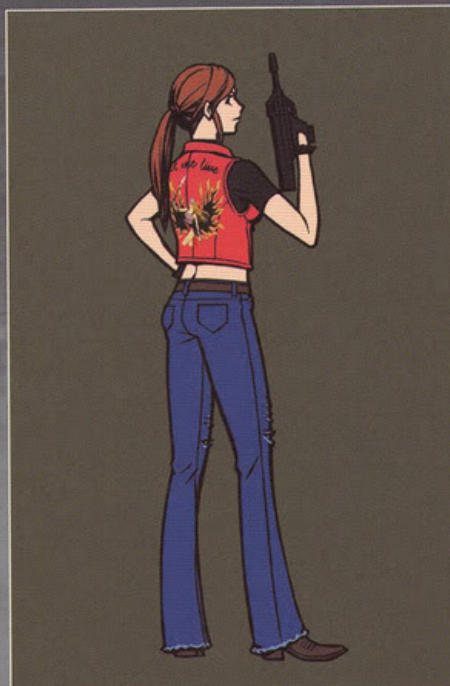


■ベストなし仕様



CLAIRE REDFIELD

決定稿



■素材指定

*インナーはBio2 編と
同様のストレッチ素材で
お願いします

*チェニックは艶のある
革製

*レザーベストは革製
(下記の画像ほど光沢はなくて
いいです)

*バックルは美しい
シルバー製



■クレア(ペロニカタイプ)-まとめ

*チェニック(目立つよう
エナメル製なども良いかと)

*髪は横分けタイプで、後ろは
束ね髪(オバサンくくり)

*ロザリオはあっても
なくても構いません

*ジップアップタイプの
レザーベスト

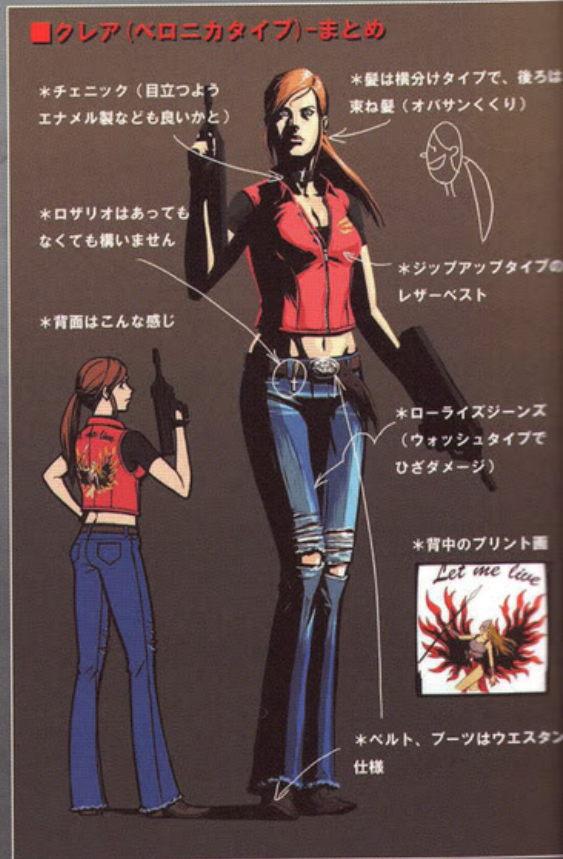
*背面はこんな感じ

*ローライズジーンズ
(ウォッシュタイプで
ひざダメージ)

*背中中のプリント画



*ベルト、ブーツはウエスタン
仕様



CLAIRE REDFIELD

コスチューム案 ⑩



CLAIRE REDFIELD

コスチューム案 ⑪





CLAIRE REDFIELD

バストアップ 

DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

「滅びし街の記憶」では、『バイオハザード2』ではベストと同色だったカットジーンズを変えています。「忘却のゲーム」では、『コード・ベロニカ』よりもボウテールの位置を下げています。またストリートジーンズでは素直すぎたので、ローライズのウォッシュタイプにしてワイルドさを強調してもらいました。

CLAIRE REDFIELD

キャラクターセレクト画面CG



CLAIRE REDFIELD

キャラクターセレクト画面CG



CLAIRE REDFIELD

追加コスチューム ウェスタン



CLAIRE REDFIELD

追加コスチューム バイカー





DIRECTOR's VOICE

瀬戸康洋

大人びた顔つきにしたり、『コード：ベロニカ』で描かれたピアスを着けたりして、不良っぽい雰囲気が出るようにデザインしてもらいました。また、武器としての説得力を持たせるために、腕にバーコードを追加しています。



STEVE BURNSIDE

バストアップ

STEVE BURNSIDE

スティーブ・バーンサイド

STEVE BURNSIDE

決定稿



■スティーブ-まとめ

*首元には腕部防止ヘルム
(カウンターは常に作動)

*ヒアスで悪力キック

*バーコードの刺青

*背面はこんな感じ

*タイガーパターンの
迷彩パンツ

*背中のプリント文字
(印字っぽくかすれた
感じで)

ROCKPORT PHOEN
0267

*ブーツはラフな履きこなしで

STEVE BURNSIDE

コスチューム案



STEVE BURNSIDE

ムービー用モデル



STEVE BURNSIDE

キャラクターセレクト画面CG



STEVE BURNSIDE

追加コスチューム ウェスタン



CHRIS REDFIELD

リス・レッドフィールド

CHRIS REDFIELD

キャラクターセレクト画面 CG



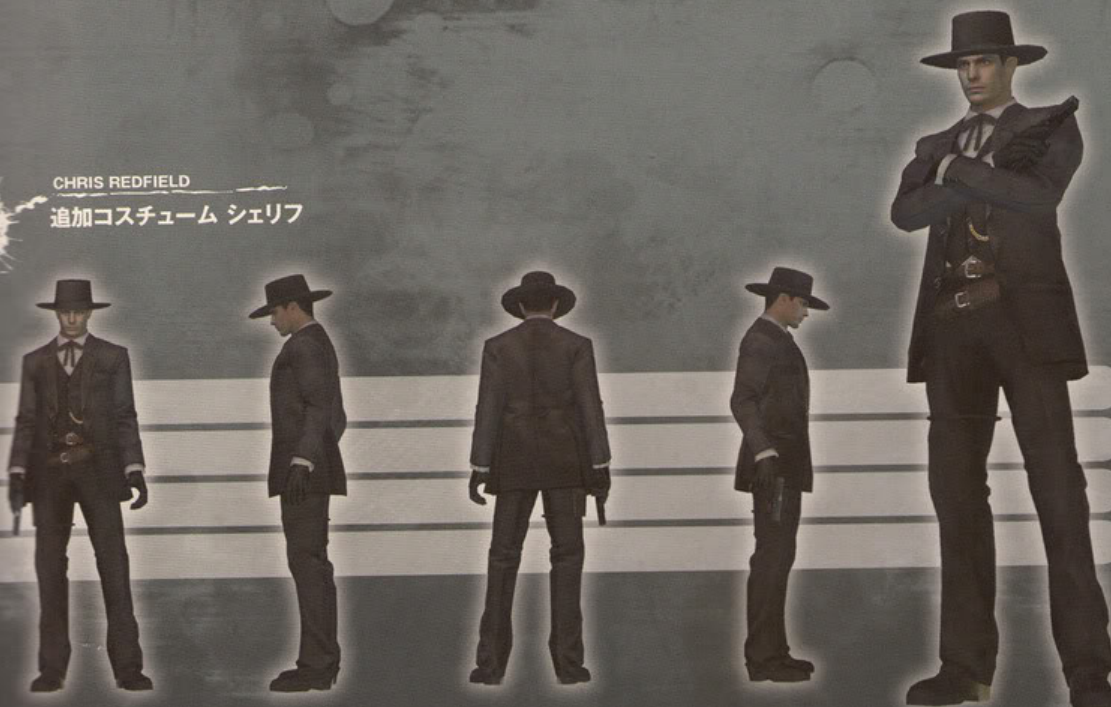
CHRIS REDFIELD

追加コスチューム コーカサス



CHRIS REDFIELD

追加コスチューム シェリフ



ADA WONG

エイダ・ウォン

ADA WONG

決定稿



ADA WONG

ムービー用モデル



ADA WONG

コンパクトの設定画

■エイダ小物コンパクト1

チーク&フェイスカラー



色替え

色替え



上蓋

中蓋

側面

上蓋を開いてブラシの柄を
押すと中蓋が跳ね上がりで開く

ハサミで開く
（エイダは裏蓋の
裏に隠れている）

中蓋折りたたみ



PUSH



SHERRY BIRKIN / ANNETTE BIRKIN / WILLIAM BIRKIN

シェリー・バーキン / アネット・バーキン / ウィリアム・バーキン

SHERRY BIRKIN

シェリー 決定稿



SHERRY BIRKIN

シェリー コスチューム案



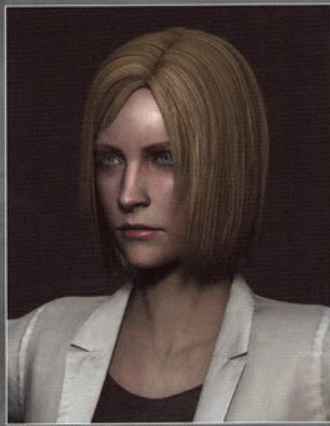
SHERRY BIRKIN

シェリー ムービー用モデル



ANNETTE BIRKIN

アネット ムービー用モデル



WILLIAM BIRKIN

ウィリアム ムービー用モデル



ALFRED ASHFORD / ALEXIA ASHFORD

アルフレッド・アシュフォード / アレクシア・アシュフォード

ALFRED ASHFORD

アルフレッド 決定稿



ALEXIA ASHFORD

アレクシア 決定稿



ALFRED ASHFORD

アルフレッド ブローチ設定画

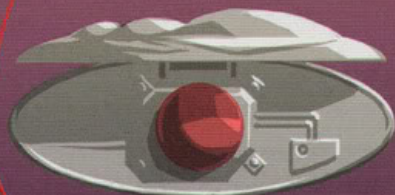
■アルフレッドーブローチ

*女王アリをモチーフとした仕掛け付きブローチ

(取り付け位置)

*目、腹部にはルビーが埋め込まれている

*取り付けピン



*頭部を押し込むことでフタが開き、アレクシア起動スイッチが現れる



ALEXIA ASHFORD

アレクシア 設定画

■アレクシア-3

*ドレスは紫色をより多めに、
キャライメージを強調

*ルビーの装飾品

*薄く透き通ったローブ

*革製のコルセットとブー
ツでサディスティックなイ
メージを演出

*ローブの先端を、宝石の
裏側で留めるようになって
います (裏)



■バリエーション

*深みのあるシルク地タイプ



ALFRED ASHFORD

アルフレッド コスチューム案



ALEXIA ASHFORD

アレクシア コスチューム案



ALFRED ASHFORD

アルフレッド ムービー用モデル



ALFRED ASHFORD

アレクシア (偽) ムービー用モデル



ALEXIA ASHFORD

アレクシア ムービー用モデル



ALFRED ASHFORD

スノーグローブ設定

■スノーグローブ



鐘の形のスイッチは土台のスイッチに
鐘の金の象嵌がある

◆アレクシアの起動スイッチ

スノーグローブの台座にスイッチボタンがある。

- ・雪の降り積もった古い洋館と針葉樹
- ・その前で手をつなぎ踊る少年と少女
- ・窓にはライトが点灯
- ・鐘の音がしたボタン

少年少女は小さなターンテーブルで回転する



MONSTER STEVE モンスター化スティーブ原案

CREATURE DESIGN

■スティーブモンスター-D

*左腕、右腕は野獣のような力強さ、
右腕、左腕は細くしなやかなアンバ
ランスな形状

*右手は三本指

*所々皮膚が盛り内部が
露出している

*左肩から首の根本にかけ
肥大した心臓（弱点）が露
出している

*斧が突き刺さって身動きが取れない
スティーブ

*右胸部より突き出した
二本の指

*左手は四本指
（中指、薬指はく
っついて巨大な一
本となっている）

*巨大な斧
（時にこれを
シールドとし
て使用）

*右腕は力強い獣の形体

*左腕はしなやかなとり足



ALEXIA アレクシア原案

CREATURE D

■アレクシアモンスター 1 (第一形態) -A-

*基本コンセプトは原作そのまま、より植物的な要素を加えアレンジ

*前腕部より血液を噴射し攻撃

*変身前アレクシア



■アレクシアモンスター 2-B

*アレクシアモンスターとアレクシアポッドの合体により生まれたモンスター (イメージは花)

(アレクシアモンスター)

*4本の腕から生えた力強い指を使い、相手を引っ掻く

(クリア対比)

*下昇の隙間からはコア (卵のう) が露出している (レンズ状の部分は破壊できます)

*下昇せ深く、内部が透けて見える

*4つの卵管からはアリが出てくる



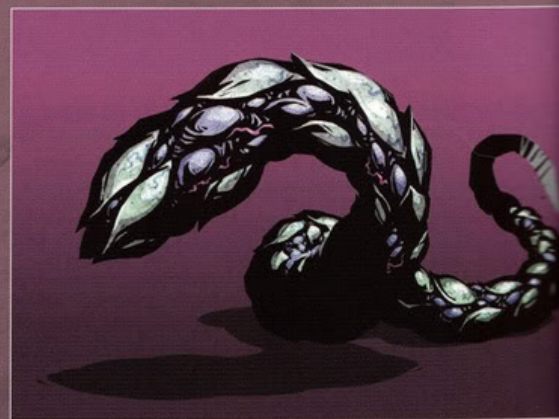
■アレクシアポッド-A

*墓部地下に息づく寄生植物で、アレクシアの意思によって行動する (後にアレクシアと融合し、アレクシアモンスターとなる)

*本体からは無数のアレクシアワームが生えている

*地面に延びる腐敗のようなグロテスクな根

*イメージは「ブルボーサ (エアープランツ)」



■アレクシアワーム-B

*墓の隙間から昆虫の卵をむき出しになったような状態

*所々に露出したコアが弱点 (撃打している)

*完備はつばみのような形状で硬化しており、本体をぬじりながらあらゆるものを貫通する

*根元はアレクシアポッド (墓) しており、アレクシアの意思により自在の動きをする (何本も動く)





レオン&クレア

ラクーンシティの市街地で、ゾンビの包囲を突破しようとしている場面です。例えばレオンが「あの角まで走れ!」と叫んで、クレアがそれに答えるといったやりとりをイメージしています。



死線

「死線の記憶」のレオンです。警察署に侵入したレオンが、周囲の気配が危ないながら建物を探索する場面を描いてみました。



戦火

ラクーンシティに到着した直後のクレア。
炎上する街を見据えつつ、これから起こるであろう戦いを意識している感じを表現してみました。



暴君

タイラントの迫力あるシーンを描きたくなりまして、勢いよく仕上げたイラストです。
爆発の中から飛び出してくるイメージですね。



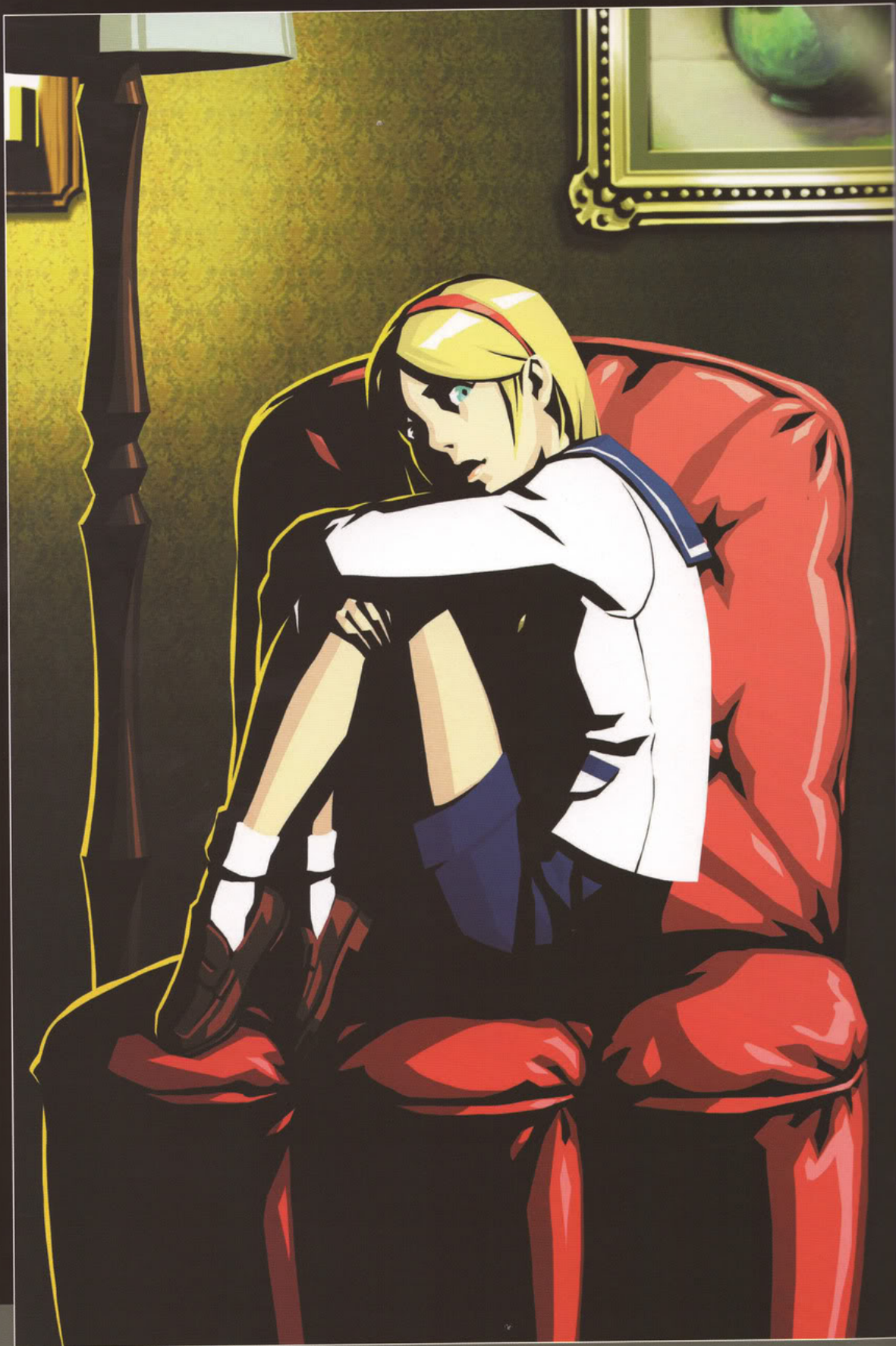
ライダー

バイク好きなクレアのプライベートシーンです。
ナイフを装備して、これからラクーンシティに向かう直前を描いてみました。



エイダ

警察署へ潜入中のエイダが、地下で行動している場面。物音を聞きつけた彼女が振り返っている様子です。
構画的なポイントとして、頭上から降りそそぐ光の表現に気をつけました。



少女

実際にはこういうシーンはないのですが、部屋の扉を開けたらシェリーがいて、怯えた感じでこちらを見ている場面です。素直に人を信じられない彼女の心理状態を表現しています。



ガレージ

ゲーム中に登場するシチュエーションを想定し、背景を含めたコンセプトデザインの一環として描いたものです。クレアが乗っていた足場が崩れ、つり下げられた状態で戦う場面ですね。このイラストのイメージは、『忘却のゲーム』でクレアがアレクシアの触手に捕らえられる場面に使われています。



クレア

「忘却のゲーム」のクレアが、南極研究所の冷たい室内を探索している場面です。
視線の先に敵を捉えながら進む様子を描きました。



逃亡者 00

スティーブが刑務所から逃亡してきた直後の場面ですね。アウトローな感じを出しています。視線の先にこれからの道程や、未来を見ているといったところでしょうか。



ミッション

「忘却のゲーム」に登場するクリスです。164ページのクレアと同じように、施設に侵入していく場面を想定して描きました。



化身^{②②}

アレクシアが最初に変身する場面です。炎の力を解放したアレクシアが、燃え上がる服の中から出てくるところをイメージしました。



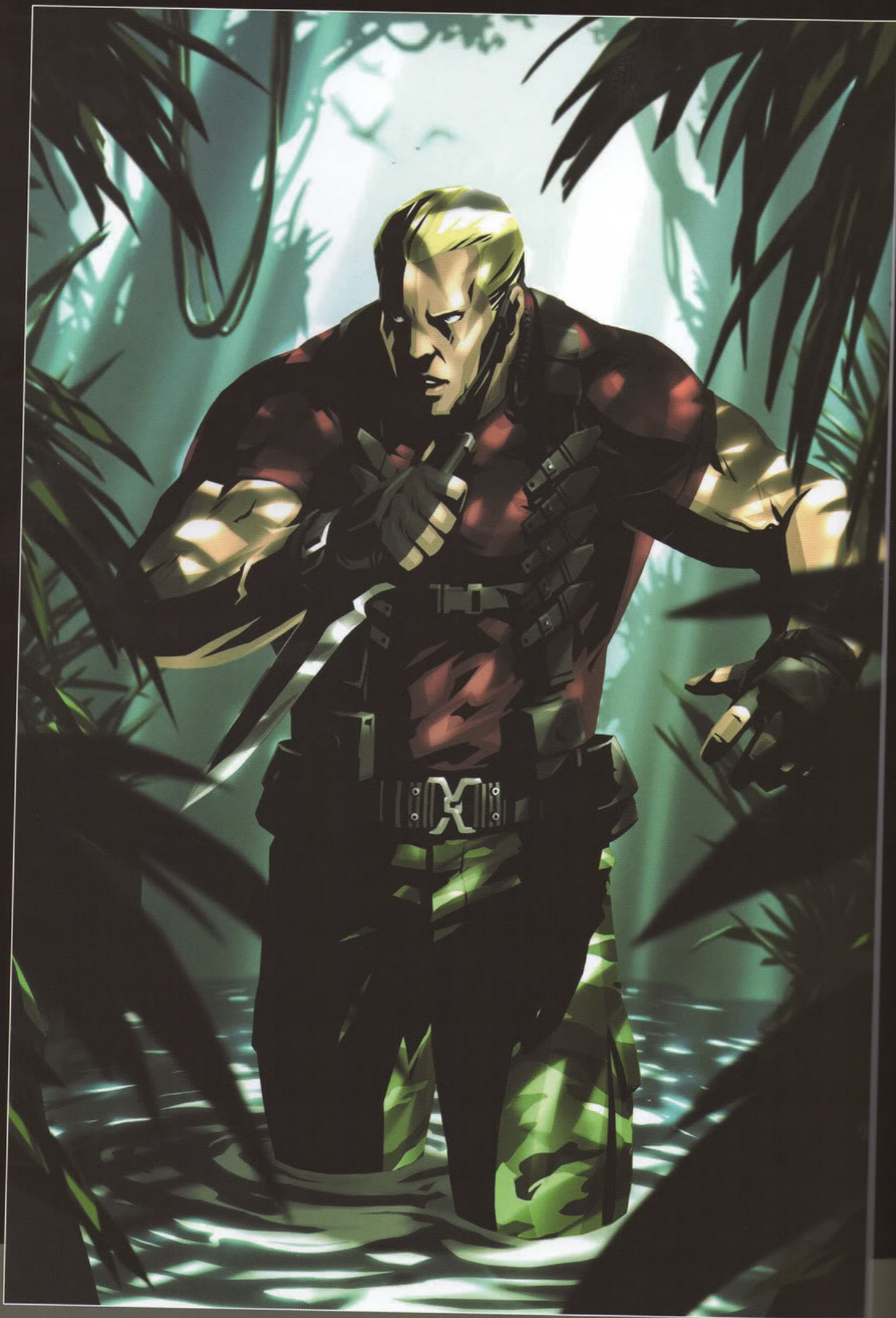
闇

ウェスカーの“人間ではない”部分を表現したくて描いたイラストです。
彼の持つ闇の力が吹き出してくるイメージですね。



教会の見える丘で

ゲーム中のマヌエラはずっと痛みに耐え続けていて、かわいそうでした。
そこで、たまには平和なマヌエラを描こうと思って、このイラストが生まれました。



潜入

「オペレーション・ハヴィエ」の導入部ですね。ミッションがスタートした直後、クラウザーがジャングルの中を進んでいく場面です。



雑誌広告用ビジュアル



雑誌広告用ビジュアル